MONSTER HIGH™

WWW.MONSTERHIGH.COM

MATTEL

UNIVERSAL
UNIVERSAL STUDIOS HOME ENTERTAINMENT

DVD

010132-MNL

PRINTED IN U.S.A

MONSTER HIGH™ SKULTIMATE ROLLER MAZE™

INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS
INSTRUCTIVO

Little Orbit

NINTENDO 3DS™

PLEASE CAREFULLY READ THE NINTENDO 3DS™ OPERATIONS MANUAL BEFORE USING YOUR SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠WARNING - 3D FEATURE ONLY FOR CHILDREN 7 AND OVER

Viewing of 3D images by children 6 and under may cause vision damage.
Use the Parental Control feature to restrict the display of 3D images for children 6 and under. See the Parental Controls section in the Nintendo 3DS Operations Manual for more information.

⚠WARNING - SEIZURES

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	**Eye or muscle twitching**	**Loss of awareness**
Altered vision	**Involuntary movements**	**Disorientation**

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠WARNING - EYESTRAIN AND MOTION SICKNESS

Playing video games can result in eyestrain after a sustained period of time, and perhaps sooner if using the 3D feature. Playing video games can also result in motion sickness in some players. Follow these instructions to help avoid eyestrain, dizziness, or nausea:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, or every half hour when using the 3D feature, even if you don’t think you need it. Each person is different, so take more frequent and longer breaks if you feel discomfort.
- If your eyes become tired or sore while playing, or if you feel dizzy or nauseated, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms, stop playing and see a doctor.

⚠WARNING - REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints, or skin hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome or skin irritation:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don’t think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, or arms become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠WARNING - BATTERY LEAKAGE

The Nintendo 3DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo 3DS. If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair, or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

⚠WARNING - RADIO FREQUENCY INTERFERENCE

The Nintendo 3DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo 3DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo 3DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.



The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO 3DS™ VIDEO GAME SYSTEM.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION







TABLE OF CONTENTS

Controls



COMMAND	CONTROL TYPE 1	CONTROL TYPE 2
Accelerate	R Button	A Button
Decelerate	L Button	B Button
Steer	+ Control Pad/Circle Pad	+ Control Pad/Circle Pad
Use Item	A Button	X Button
Use Spirit	B Button	Y Button
Change Skater	X Button / Y Button	L Button / R Button
Pause	START	START

WELCOME TO MONSTER HIGH™!

It's another Friday "Fright Night" at everyone's favorite haunted high school, and that means it's time for the SKRM–the freakiest roller race you've ever seen!

GAME PLAY MODES

Monster High™ Skultimate Roller Maze™ offers 4 fangtastic game play modes that really bring the action to life!

RACE
The main event! In this high-voltage tournament, you'll progress through a series of races, earning points for each race based on your placement. The team that has earned the most points at the end of the series will be the winner.

RELAY
In this variant of the SKRM tournament, each ghoul will race individually, tagging in the next teammate at the end of each lap. The order in which you choose your team members will determine their lap order.

QUICK RACE
This mode allows you to play a single race on the track of your choice to scare up some instant thrills!

TIMED
No opponents, no distractions. It's just your team versus the clock in this mode, where you pick the track and try to beat your best time for a chance to have your initials posted in the Records.

RACER TYPES

Each ghoul falls into one of three categories which reflects their relative speed, agility and strength. During a race, your team will use the stats of your lead racer, so choose your teammates wisely and switch between them as the situation changes. Be sure to keep an eye on your racer's stamina bar as well. If it gets too low, your racer will get tired and slow down significantly. Switching to another racer will allow them to recharge.

LIGHT
Easy to knock over but hard to hit, these agile racers hit their top speed quickly.

MEDIUM
These balanced racers are able to hold their own in almost any situation.

STRONG
Weak on curves, these sturdy racers are hard to catch once they really get going.

Warranty and Service Information

LITTLE ORBIT, LLC. warrants to the original purchaser of this LITTLE ORBIT, LLC. product that the software storage medium in the product is free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days (unless prohibited by applicable law) from the date of purchase. The LITTLE ORBIT, LLC. software program in this product is sold "AS IS" and without any expressed or implied warranties for losses or damages of any kind resulting from use of the software program. If the LITTLE ORBIT, LLC. product fails to comply with this limited warranty, LITTLE ORBIT, LLC. agrees to either repair or replace, at its option, free of charge, the non-complying product, provided the product is returned by the original purchaser, postage paid, with proof of purchase to LITTLE ORBIT, LLC. at the address set forth below. When returning the product for warranty replacement, please send the original product disc(s) only in protective packaging and include: (1) a photocopy of your dated sales receipt; (2) your name and return address typed or clearly printed; and (3) a brief note describing the defect, the problem(s) you are encountering and the system on which you are running the product. If you are returning the product after the 90-day warranty period, but within one year after the date of purchase, please include check or money order for $15 U.S. currency per disc or cartridge replacement. Note: Certified mail recommended.

In the U.S. send to:
Warranty Replacements
LITTLE ORBIT, LLC.
29863 Santa Margarita Parkway, Suite 110
Rancho Santa Margarita, CA 92688

This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the LITTLE ORBIT, LLC. product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment, neglect or reasonable wear and tear. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE LITTLE ORBIT, LLC. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINTEY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL LITTLE ORBIT, LLC. BE LIABLE FOR ANY DIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF LITTLE ORBIT, LLC. SOFTWARE PRODUCT. Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions of liability may not apply to you. This limited warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights, which vary, from state to state.

Customer Support

You many need only simple instructions to correct a problem with your product. Call the Customer Service Line at (949) 713-5016, 9:00am-5:00pm PST or email at support@littleorbit.com.

When contacting customer support, please leave your name, contact information, the title of the game you are having problems with, what console it is on, and a brief description of your problem.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MODE D'EMPLOI DE LA CONSOLE NINTENDO 3DS™ AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. CE MODE D'EMPLOI CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ : LISEZ LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À UN JEU VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Fonction 3d destinée uniquement aux enfants de 7 ans et plus

Le visionnement d'images en 3D par des enfants de 6 ans et moins peut causer des problèmes de vision.
La fonction de contrôle parental est disponible pour restreindre l'affichage et le visionnement de telles images. Pour plus de détails, consultez la section sur le contrôle parental dans le mode d'emploi de la console Nintendo 3DS.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	**Tics oculaires ou musculaires**	**Perte de conscience**
Problèmes de vision	**Mouvements involontaires**	**Désorientation**

Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Fatigue oculaire et nausée

Jouer à des jeux vidéo pendant une longue période de temps peut causer une fatigue oculaire et peut arriver plus rapidement si vous utilisez la fonction 3D. Pour certains joueurs, jouer à des jeux vidéo peut également causer la nausée. Suivez ces instructions pour éviter la fatigue oculaire, les étourdissements ou la nausée :

- Évitez de jouer pendant une longue période de temps. Il est conseillé aux parents de surveiller la durée des séances de jeu de leurs enfants.
- Prenez une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures, ou à chaque 30 minutes si vous utilisez la fonction 3D, même si vous croyez ne pas en avoir besoin. Chaque personne est différente, alors prenez une pause plus ou moins longue en cas de malaise.
- Si vos yeux sont fatigués ou douloureux, ou si vous êtes étourdi ou nauséeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si l'un de ces symptômes persiste, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues mouvements répétitifs

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets ou la peau. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, ou l'irritation de la peau:

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risqué d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, ou des bras, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la batterie

Le Nintendo 3DS contient une batterie rechargeable au lithium-ion. L'écoulement des ingrédients contenus dans la batterie ou la combustion de ces ingrédients peuvent causer des blessures et endommager votre Nintendo 3DS. Si l'écoulement du liquide de la batterie survient, évitez tout contact avec la peau. Dans le cas d'un contact avec la peau, lavez immédiatement et abondamment la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas d'un contact du liquide de la batterie avec les yeux, rincez immédiatement et abondamment avec de l'eau et consultez un médecin.

Pour éviter l'écoulement de la batterie :

- N'exposez pas la batterie à des liquides ou à des vibrations et des chocs excessifs.
- Ne désassemblez pas la batterie et ne tentez pas de la réparer ou de la déformer.
- Ne jetez jamais la batterie dans le feu.
- Ne touchez pas aux bornes de la batterie et ne causez pas de court-circuit entre ces points de connexion avec un objet de métal.
- Ne retirez pas et n'endommagez pas l'étiquette de la batterie.

⚠ AVERTISSEMENT – Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo3DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques à proximité, incluant les stimulateurs cardiaques.

- N'utilisez pas le Nintendo 3DS à moins de 23 cm d'un stimulateur cardiaque lorsque la fonction sans fil est activée.
- Si vous possédez un stimulateur cardiaque ou tout autre appareil médical implanté, n'utilisez pas la fonction sans fil du Nintendo 3DS avant d'avoir consulté votre médecin ou le fabricant de l'appareil médical.
- Respectez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou provoquer un dysfonctionnement, ce qui pourrait causer des blessures ou des dommages matériels.



Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo,des accessoires, desjeux et d'autres produits apparentés.

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC LA CONSOLE DE JEUX VIDÉO NINTENDO 3DS™.

Informations légales importantes

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « secours » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi. REV-E







SOMMAIRE

COMMANDES



CONTRÔLES	TYPE DE CONTRÔLE 1	TYPE DE CONTRÔLE 2
Accélérer	Bouton R	Bouton A
Décélérer	Bouton L	Bouton B
Diriger	Manette + / Pad Circulaire	Manette + / Pad Circulaire
Utiliser un objet	Bouton A	Bouton X
Capacité spéciale	Bouton B	Bouton Y
Changer de personnage	Bouton X / Bouton Y	Bouton L / Bouton R
Mettre en pause	COMMENCER	COMMENCER

BIENVENUE À MONSTER HIGH™ !

C'est un nouveau vendredi sous le signe de la course qui s'annonce au célèbre lycée de Monster High™ : c'est l'heure de La Course de Roller Incroyablement Monstrueuse !

MODES DE JEU

Monster High™ : Course de Rollers Incroyablement Monstrueuse te donnera le plein d'adrénaline grâce à quatre modes de jeu sang-sationnels !

COURSE – Course de Rollers Incroyablement Monstrueuse
L'événement majeur du jeu ! Dans ce tournoi haute tension, tu progresseras à travers une série de courses, en gagnant des points en fonction de ton classement à l'arrivée. L'équipe qui aura gagn é le plus de points à la fin de la série de courses sera déclarée vainqueur.

RELAIS
Dans cette variante du tournoi CRIM, chaque goule se lance dans la course individuellement et doit toucher la prochaine coureuse à la fin de chaque tour. L'ordre dans lequel tu choisis les membres de ton équipe détermine leur tour de passage.

COURSE RAPIDE
Ce mode de jeu te permet de lancer une course sur la piste de ton choix pour une bonne dose de sensations fortes !

CHRONOMÉTRÉE
Aucun adversaire, aucune distraction. Dans cette course, ton seul et unique adversaire est le chronomètre. Tu es libre de choisir la piste de course où tu chercheras à dépasser ton meilleur temps ! Bats le record pour voir ton nom affiché sur les tableaux de classement !

TYPES DE COUREUSES

Chaque goule appartient à une des trois catégories qui reflètent leur vitesse relative, leur agilité et leur force. Pendant chaque course, ton équipe utilise les caractéristiques de ta coureuse principale, alors choisis tes coéquipiè res judicieusement et alterne-les dès que le besoin s'en fait sentir. Mais n'oublie pas de garder un œil sur la barre d'endurance de ta coureuse ! Si elle devient trop faible, ta coureuse se fatiguera et ralentira de manière significative. Alterne avec une autre coureuse pour lui permettre de se recharger.

LÉGER
Facile à faire tomber mais difficile à atteindre, ces coureuses des plus agiles atteignent rapidement leur vitesse de pointe.

MOYEN
Ces coureuses équilibrées sont capables de se défendre toutes seules dans presque n'importe quelle situation.

FORT
Les virages sont leur point faible mais une fois dans leur lancée, ces solides coureuses sont difficiles à rattraper.

LEE EL MANUAL DE INSTRUCCIONES DE LA CONSOLA NINTENDO 3DS™ CON ATENCIÓN ANTES DE USARLA. EL MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE LA SALUD Y SEGURIDAD.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEE LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE TÚ O TUS HIJOS JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

⚠ ADVERTENCIA - Característica 3D solo para niños de 7 años en adelante

Las imágenes 3D pueden dañar la vista de niños de 6 años o menores.
Se recomienda el uso del control parental para restringir el acceso a imágenes 3D por parte de niños de 6 años o menores. Consulta la sección del control parental del manual para obtener más información.

⚠ ADVERTENCIA - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deben observar a sus hijos mientras que estos jueguen videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	**Contorsión de ojos o músculos**	**Pérdida del conocimiento**
Alteración en la visión	**Movimientos involuntarios**	**Desorientación**

Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue con los videojuegos:

1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
4. Juegue en un área bien iluminada.
5. Tome un descanso de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

⚠ ADVERTENCIA - Fatiga visual y mareos

Jugar videojuegos puede lastimar sus ojos después de un periodo de tiempo sostenido, y quizá más pronto si usa la característica 3D. Jugar videojuegos también puede causar mareos en algunos jugadores. Sigua estas instrucciones para evitar vista cansada, vértigo, o náusea:

- Evitar juego excesivo. Se recomienda que los padres vigilen a sus hijos para juego apropiado.
- Tomar un descanso de 10 a 15 minutos cada hora, o cada media hora al usar la función de 3D, aún si piensa que no es necesario. Cada persona es diferente, de manera que tome descansos más frecuentes y largos si se siente incómodo.
- Si sus ojos se cansan o están irritados mientras juega, o si siente vértigo o náuseas, deténgase y descanse por varias horas antes de jugar de nuevo.
- Si continúa teniendo cualquiera de los síntomas anteriores, deje de jugar y consulte a un doctor.

⚠ ADVERTENCIA - Lesiones por movimiento repetitivo

Jugar videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones o piel. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano o irritación de piel:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Cuando utilice el Stylus, no necesita agarrarlo de manera tensa o presionar fuerte contra la pantalla. Hacer esto podría causar fatiga o incomodidad.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ ADVERTENCIA - Fuga del contenido de la batería

La consola Nintendo 3DS contiene una batería recargable de tipo ión litio. La fuga de los componentes contenidos dentro de la batería, o el producto de la combustión de tales componentes, puede causar daños personales al igual que daño a tu Nintendo 3DS. Si ocurre una fuga de líquido, evita el contacto con la piel. Si entra en contacto con el líquido, lava inmediatamente la zona afectada con jabón y agua. Si el líquido de la batería entra en contacto con los ojos, lávatelos inmediatamente con agua y consulta con un médico.
Para evitar la fuga del contenido de la batería:

- No expongas la batería a excesivos golpes físicos, vibraciones ni líquidos.
- No desarmes ni intentes reparar ni deformar la batería.
- No deseches la batería en el fuego.
- No toques lo s s terminales de la batería ni causes un cortocircuito entre las terminales con un objeto de metal.
- No quites ni dañes la etiqueta de la batería.

⚠ ADVERTENCIA – Interferencia de frecuencia de radio

El Nintendo 3DS puede emitir ondas de radio que pueden afectar el funcionamiento de dispositivos electrónicos cercanos, incluyendo los marcapasos cardiacos.

- No utilices la consola Nintendo 3DS a una distancia menor de 22,8 cm de un marcapasos al usar las funciones inalámbricas.
- Si tienes puesto un marcapasos u otro aparato médico, no uses las funciones inalámbricas de la consola Nintendo 3DS sin haber consultado antes con tu doctor o el fabricante del aparato médico.
- Observa y sigue todas las normas y regulaciones con respecto al uso de aparatos inalámbricos en sitios como hospitales, aeropuertos y a bordo de aviones. El uso de tu consola en estos lugares podría interferir o causar funcionamiento defectuoso de instrumentos, resultando en daños personales o materiales.



El sello oficial es tu ratificación de que este producto está autorizado o ha sido fabricado por Nintendo. Busca siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y otros productos relacionados.

ESTA TARJETA DE JUEGO SOLO FUNCIONA CON LA CONSOLA DE VIDEOJUEGOS NINTENDO 3DS™.

Información legal importante

Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para utilizarse con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato cancelará la garantía de tu producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. Las "copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu programa. Los infractores serán sancionados. REV-E





Monster High™ El Patinaje Extre-Mortífero

CONTENIDO

CONTROLES



CONTROLES	TIPO DE CONTROL 1	TIPO DE CONTROL 2
Acelerar	Botón R	Botón A
Desacelerar	Botón L	Botón B
Dirigir	+ Cruz de control / Botón deslizante	+ Cruz de control / Botón deslizante
Usar objeto	Botón A	Botón X
Usar espíritu	Botón B	Botón Y
Cambiar de personaje	Botón X / Botón Y	Botón L / Botón R
Pausa	COMENZAR	COMENZAR

¡BIENVENIDOS A MONSTER HIGH™!

Otro viernes de "Patinaje terrorífico" en la escuela embrujada favorita de todos, y eso significa que es hora de dar comienzo al Patinaje Extre-Mortífero.

MODALIDADES DE JUEGO

El Patinaje Extre-Mortífero de Monster High™ ofrece cuatro monstruo-increíbles modalidades de juego ¡que hacen que la acción cobre vida!

CARRERA

¡El evento principal! En este torneo de alto voltaje, avanzarás por una serie de carreras ganando puntos en cada carrera según el lugar en el que quedes. El equipo ganador será el que tenga más puntos al final de la serie de carreras.

RELEVOS

En esta variante del torneo de PEM, cada monstruo competirá individualmente completando una vuelta cada uno. El orden en el que escojas a tus miembros de equipo determinará el orden en el que compitan.

CARRERA RÁPIDA

En esta modalidad puedes competir en una sola carrera, en la pista de tu elección, ¡para morirte del miedo y la emoción!

CON TIEMPO

Ningún oponente, ninguna distracción. En esta modalidad, se trata de tu equipo contra el reloj en la pista de tu elección, donde intentarás batir tu propio récord. Si rompes el récord de la pista, ¡tu nombre aparecerá en la pantalla de líderes monstruosos!

TIPOS DE PATINADORES

Cada monstruo cae en una de tres categorías, lo que refleja su fuerza, agilidad y velocidad relativa. Durante una carrera, tu equipo usará las estadísticas del patinador/a principal, así que escoge estratégicamente a tus miembros de equipo y cámbialos según la situación. Asegúrate de revisar la barra de energía de tu patinador/a. Si baja demasiado, tu patinador/a se cansará y perderá velocidad significativamente. Cambiar de patinador/a permitirá que cargue más energía.

LIGEROS

Fáciles de derrumbar, pero difíciles de golpear, estos ágiles patinadores alcanzan rápidamente su máxima velocidad.

MEDIANOS

Estos patinadores bien balanceados pueden salir adelante en casi cualquier situación.

FUERTES

Débiles agarrando curvas, es difícil atrapar a estos resistentes patinadores una vez que entran en ritmo.

Informations sur la garantie et le service après-vente

LITTLE ORBIT, LLC. garantit à l'acheteur original de ce produit LITTLE ORBIT, LLC. que le support sur lequel ce logiciel est enregistré ne contient aucun défaut matériel et de fabrication et ce, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours (sauf si la loi l'interdit) à compter de la date d'achat. Ce programme logiciel LITTLE ORBIT, LLC. est vendu dans l'état, sans garantie explicite ou implicite de dommages ou de perte de quelque sorte que ce soit, survenant à la suite de l'utilisation de ce programme. Si le produit LITTLE ORBIT, LLC. n'est pas conforme à cette garantie limitée, LITTLE ORBIT, LLC. accepte de réparer ou de remplacer, à sa convenance, sans frais pour l'utilisateur, le produit non conforme, à la condition expresse que ledit produit soit retourné par l'acheteur original, frais de port payés, avec preuve d'achat, à LITTLE ORBIT, LLC à l'adresse ci-dessous. Lorsque vous retournez le produit en vue d'un remplacement pris en charge par la garantie, veuillez envoyer le(s) disque(s) original/originaux du produit dans un emballage protecteur uniquement et inclure : (1) une photocopie du justificatif de vente daté, (2) vos nom et adresse de retour tapés à la machine ou écrits de manière lisible, (3) une courte lettre décrivant le vice, le(s) problème(s) que vous rencontrez et le système informatique sur lequel vous exécutez le programme. Si vous renvoyez le produit après la période de garantie de 90 jours, mais dans l'année qui suit la date d'achat, veuillez joindre un chèque ou un mandat-poste de 15 $ américain par disque ou cartouche à échanger. Remarque : il est conseillé d'envoyer un courrier recommandé avec accusé de réception.

Aux É.-U., envoyer à :
Warranty Replacements
LITTLE ORBIT, LLC.
29863 Santa Margarita Parkway, Suite 110
Rancho Santa Margarita, CA 92688, USA

Cette garantie ne sera pas applicable et sera nulle et non avenue si le défaut du produit LITTLE ORBIT, LLC. est survenu à la suite d'une utilisation abusive, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement, de négligence ou d'usure normale. CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES ET AUCUNE REPRÉSENTATION OU RÉCLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT N'ENGAGERA LITTLE ORBIT, LLC. TOUTES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES À CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES À LA COMMERCIALISATION ET À L'APTITUDE À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES À LA DURÉE DE QUATRE-VINGT DIX JOURS (90) DÉCRITE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS LITTLE ORBIT, LLC. N'EST RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS, SPÉCIAUX, ACCIDENTELS OU CONSÉCUTIFS ENTRAÎNÉS PAR LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL LITTLE ORBIT, LLC. Certains états n'autorisent pas les limitations sur la durée de la garantie implicite, et/ou les exclusions de responsabilité peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous donne des droits légaux spécifiques et peut comporter d'autres droits, qui diffèrent d'un état à l'autre. MONSTER HIGH ainsi que les marques et les designs y afférents appartiennent à, et sont utilisés sous licence de Mattel, Inc.

Assistance à la clientèle

Il est possible que de simples instructions puissent corriger le problème rencontré avec votre produit. Appelez le service client au (949) 713-5016, de 9 h à 17 h (heure normale du Pacifique) ou envoyez un courriel à l'adresse support@littleorbit.com

Lorsque vous contactez le service client, veuillez laisser votre nom, vos coordonnées, le titre du jeu avec lequel vous éprouvez des difficultés, la console sur laquelle le jeu est utilisé et une courte description de votre problème.

Información sobre la garantía y la atención al cliente

LITTLE ORBIT, LLC. garantiza al comprador original de este producto de LITTLE ORBIT, LLC. que el soporte de almacenamiento del software del producto carece de defectos de material y de fabricación durante un periodo de noventa (90) días (a menos que lo prohíba alguna ley vigente) a partir de la fecha de compra. El programa de software de LITTLE ORBIT, LLC. de este producto se vende "TAL CUAL" y sin ninguna garantía, expresa o implícita, relativa a pérdidas o daños de cualquier tipo que pudieran derivarse del uso de este programa de software. En caso de que este producto de LITTLE ORBIT, LLC. no cumpla esta garantía limitada, LITTLE ORBIT, LLC. se compromete a reparar o sustituir, a su discreción y de forma gratuita, el producto que no cumpla dicha garantía, siempre que el producto lo devuelva el comprador original, abonando los gastos de envío y con una prueba de compra, a LITTLE ORBIT, LLC. en la dirección que figura a continuación. Si devuelve el producto para una sustitución cubierta por la garantía, envíe el disco o los discos originales del producto únicamente en un embalaje protector e incluya: (1) una fotocopia del recibo de compra con fecha; (2) su nombre y dirección para la devolución, escrita a máquina o de forma que se entienda claramente; y (3) un breve comentario en el que describa el defecto, el problema o problemas que ha encontrado y la consola en la que ha utilizado el producto. Si devuelve el producto pasados los 90 días del periodo de garantía, pero dentro del plazo de un año a partir de la fecha de compra, incluya un cheque o giro por valor de 15 USD por cada disco o cartucho a sustituir. Nota: se recomienda usar correo certificado.

En EE UU, enviar a:
Warranty Replacements
LITTLE ORBIT, LLC.
29863 Santa Margarita Parkway, Suite 110
Rancho Santa Margarita, CA 92688

La presente garantía no se podrá aplicar y carecerá de validez si el defecto del producto de LITTLE ORBIT, LLC. se ha producido como consecuencia del mal uso, uso no razonable, maltrato, negligencia o el desgaste normal de un producto de estas características. LA PRESENTE GARANTÍA ANULA CUALESQUIERA OTRAS GARANTÍAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTACIÓN O RECLAMACIÓN, FUERA CUAL FUERE SU NATURALEZA, SE CONSIDERARÁ VINCULANTE U OBLIGARÁ A LITTLE ORBIT, LLC. TODA GARANTÍA IMPLÍCITA APLICABLE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE, INCLUIDAS LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y ADECUACIÓN A UN USO DETERMINADO QUEDAN LIMITADAS AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS DESCRITO ANTERIORMENTE. BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA LITTLE ORBIT, LLC. SE HARÁ RESPONSABLE DE CUALESQUIERA DAÑOS DIRECTOS, ESPECIALES, ACCESORIOS O EMERGENTES QUE PUEDAN PRODUCIRSE COMO CONSECUENCIA DE LA POSESIÓN, LA UTILIZACIÓN O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL PRODUCTO DE SOFTWARE DE LITTLE ORBIT, LLC. En determinados estados no se admiten limitaciones relacionadas con la duración de una garantía implícita y es posible que la exención de responsabilidad no se aplique en su caso. Esta garantía limitada le otorga una serie de derechos legales específicos, aunque es posible que tenga otros y que tales derechos varíen de un estado a otro. MONSTER HIGH y las marcas y diseños asociados son propiedad de Mattel, Inc. y se usan bajo licencia.

Atención al Cliente

Es posible que solo necesite unas instrucciones muy sencillas para solucionar un problema con su producto. Llame al teléfono de atención al cliente: (949) 713-5016. Horario: 9:00 a.m. - 5:00 p.m. huso horario de California E-mail: support@littleorbit.com.

Cuando se ponga en contacto con el servicio de atención al cliente, facilite su nombre, su información de contacto, el título del juego con el que tiene problemas, la consola en la que lo utiliza y una breve descripción de su problema.